CROMLECH

Le Pitch

Les Îles d'Écosse ont fait sécession d'Albion depuis un siècle. Les druides et les chefs de Clan font désormais la loi. Des falaises de Glasgow à l'archipel du Loch Ness, une seule bannière, celle des Clans libres d'Écosse. Des fjords d'Edimbourg aux marais de Perth, une seule hantise : la forêt qui dévore le paysage et les hommes. Des abîmes du Shetland aux à-pics des Highlands, un seul maître, l'Océan. De la forteresse du Ben Nevis aux drakkars des Orcades, une seule certitude ; la fin du monde est proche !

C'est dans ce décor que les braves du Clan de MacFarland vont entamer une éprouvante navigation vers le nord pour traquer une druidesse noire avant qu'elle n'accomplisse le plus terrible des rituels.

Les PJ prétirés

Tous les PJ prétirés possèdent une épée. Kentigern Fendcrâne en possède deux.

Ailein la Fouine
Espionne
Vigilante

Duncan MacCimwair
Fine lame et fils du chef
Notable

Kentigern Fendcrâne
Berserker
Ambidextre

Tewennog Tête d'Ecorce
Druide blanc

Artefact : Serpent de guérison
Le druide possède un serpent dressé. Pour le coût d'une action, il peut ordonner au serpent de mordre une blessure pour en aspirer le mal. La cible peut alors passer de Mutilé à Blessé ou de Blessé à Indemne. Ensuite, le serpent part dans la nature digérer le mal. C'est donc un Artefact à usage unique.

Tewennog possède également une cornemuse.

Beatrix MacAllister
Guide
Tir (arc et flèches)

Moira l'Ancienne
Druidesse blanche
Medium (parle aux morts en passant par la forêt astrale)

Les PNJ

Morag « Ventre Torve » MacCimwair

Chef du Clan des Bouches Pourries, Morag est une Corax de la Voie du Bouc et une puissante druidesse noire. Elle ne se transforme en corbeau que pour fuir ou voyager. L'égrégore l'a façonnée jusqu'à ce que son apparence humaine soit celle d'une sorcière hideuse. Elle s'est aventurée incognito sur l'île des MacFarland, se faisant passer pour une guérisseuse ambulante. Pour engranger de l'égrégore, elle a fait tout

ce qu'elle a pu pour faire souffrir les villageois, empoisonnant les sources, envoûtant les femmes afin qu'elles enfantent des monstres. Une fois gorgée d'égrégore, elle avait prévu de prendre la fuite et de retourner sur l'île des Bouches Pourries pour effectuer un rituel dans le cromlech au centre de son village. À l'aide d'un sacrifice humain et de toute l'égrégore qu'elle a emmagasinée, elle aurait invoqué Shub-Niggurath pour qu'il s'hybride avec son époux, le Corax Albinos. Ils seraient devenus le Corbeau Blanc aux Mille Chevreaux, qui serait resté en permanence à la surface pour répandre l'apocalypse de la corruption et le règne des Corax sur toute la surface de Millevaux.

Avant qu'elle ait pu prendre la fuite, Morag est arrêtée par les MacFarland et ligotée à un bûcher. Cela ne contrariera pas ses plans bien longtemps...

Le Corax Albinos

L'époux de Morag est un Corax. Il ne perd sa forme de corbeau albinos que lorsqu'il est blessé. Alors, il devient un humain albinos nu et frêle, couvert de sang et de placenta, avec de redoutables serres à la place des mains. Il est dévoué corps et âme à Morag. Il vit la perspective de s'hybrider à Shub-Niggurath comme un honneur suprême pour lequel le sacrifice de sa chair et de sa conscience est un faible prix à payer.

Le Clan des Bouches Pourries

Originellement, ce Clan était composé d'humains courageux qui avaient fait le pari de s'installer dans une des îles les plus au nord de l'Archipel d'Écosse. Mais ils sont tombés sous la coupe des Corax de la Voie du Bouc et ne sont plus que leurs esclaves sans conscience. Une horrible maladie de peau couvre leur bouche de furoncles. Fréquemment, des corbeaux viennent se percher sur leur bouche pour se nourrir de ces furoncles.

Le Clan a une très mauvaise réputation auprès des autres Clans. Leurs seules relations se font avec les pêcheurs du Clan des MacLeod. Armés de lances, à bord de bateaux vermoulus, ils font parfois de petits raids sur leurs îles mais les laissent souvent pénétrer sur leurs territoires de pêche.

Les Corax de la Voie du Bouc

Les autres Corax sont sous forme de corbeaux noirs. Ils ne prennent jamais une apparence humaine. Ils se concentrent dans le village des Bouches Pourries et sur le cromlech. Ils peuvent suivre des éclaireurs Bouches Pourries pour se nourrir de leurs furoncles, ou effectuer quelques vols de reconnaissance au-dessus de l'île. Ce sont de très vieux Corax, abêtis par la folie et la corruption. Aussi, ils se comportent comme des animaux. Bien qu'ils soient très nombreux et inquiétants, ils ne représentent aucune menace pour les PJ durant ce scénario.

Morag « Ventre Torve » MacCimwair
Druidesse noire Corax
PNJ 3

Le Corax Albinos
Élu de Shub-Niggurath
PNJ 3

Serres
Peut infliger des dommages à mains nues.

Clan des Bouches Pourries
Esclaves des corbeaux

Groupe

Inflige une Blessure par Tour à tous ses adversaires présents dans la même marelle.

Grégaire
Ne peut occuper qu'une marelle à la fois.

3 Guerriers Bouches Pourries
Vigiles en barque
PNJ 3

Décor

L'archipel d'Écosse

L'archipel est constitué de petites îles rocailleuses très proches les uns des autres. La barque est le principal moyen de transport. Elle permet de voyager entre les bras de mer qui séparent les îles, qu'on appelle abusivement des rivières. Les côtes des îles sont des falaises déchiquetées surmontées de prairies verdoyantes et de massifs forestiers. Voyager en barque dans les rivières emplies de brouillard, entre des murs verticaux de falaises, confère au trajet une ambiance spectrale.

L'île des MacFarland

Situé sur les îles les plus au Sud, le Clan se sait aux premières loges en cas d'invasion bretonne et s'y est préparé via une forte culture guerrière. Les jeunes reçoivent un entraînement au combat, à la chasse et à la pêche dès l'âge de douze ans. Le Clan est très structuré et l'on veille à ce que personne ne soit inactif. Les plus jeunes vident les poissons et cousent, les vieux réparent les filets. Les hommes et les femmes qui ne sont pas en état de combattre gèrent la nourriture et fouillent le sol à la recherche de toute relique utile. Ici, la religion druidique prédomine. Les druides augurent les meilleures conditions de pêche, font office de guérisseurs et assurent la défense contre les Horlas.

Le Clan a gagné le respect des autres Scots. Depuis vingt ans, il accueille le Thing annuel. Lors de cette cérémonie, toutes les tribus se réunissent, malgré leurs différends en cours, et traitent de questions concernant toute l'Écosse comme les menaces extérieures et les dangers Horlas. C'est aussi l'occasion d'échanges commerciaux, de festivités païennes et de rencontres matrimoniales. Le Clan des Bouches Pourries est le seul Clan à avoir trop mauvaise réputation pour être invité au Thing.

Le chef du Clan s'appelle Fingall MacFarland et son Grand Druide s'appelle Eideard Le Vieux.

La passe du Ben Nevis

Situées au carrefour de l'archipel d'Écosse dans une zone très poissonneuse, les îles du Ben Nevis sont très convoitées. Par conséquent, tous les hommes du Clan sont des soldats. Barbus, vêtus d'armures, armés de haches et de boucliers ou d'arcs à poulie, ils montent la garde de leur territoire depuis des grandes tours sur pilotis disposées comme des barrages en travers des passes maritimes. Ils sont très méfiants et filtrent toute incursion sur leur territoire.

La rivière des Mac Leod

Le Clan des Mac Leod est un des Clans les plus au nord. Ses membres sont des pêcheurs frustres aux cheveux noirs. Ils sont vêtus de manteaux de laine, de bonnets et de bottes en peau de poisson. Les hommes portent des barbes d'une semaine et les femmes ne parlent jamais aux étrangers devant témoin. Leurs îles sont minuscules et impropres à la culture, aussi vivent-ils essentiellement de la pêche. Victimes des raids des Bouches Pourries comme des Clans du Sud, ils n'accordent leur confiance ou leurs services qu'aux plus braves. Leur principale rivière de pêche va subir un maléfice de Morag qui va tuer tous ses poissons.

L'île des Bouches Pourries

Il s'agit de l'île la plus au Nord encore occupée par un Clan humain. Des Corax planent en nombre au-dessus de l'île, couvrant les massifs forestiers de leurs déjections, se perchant sur leurs mégalithes. S'ils peuvent s'éloigner quelques temps, ils reviennent toujours pour se nourrir du pus des furoncles buccaux des habitants de l'île.

On accède à l'île par deux zones :
+ Une plage de galets couverte de goémon, qui sert de port aux Bouches Pourries. Ils la fréquentent régulièrement et on peut l'observer directement depuis le village.
+ Une crique à l'opposé de l'île. Seules de petites embarcations peuvent y accéder à cause des récifs. Pour accéder à l'intérieur de l'île depuis cette crique, il faut escalader une dangereuse falaise.

L'île se décompose en deux zones :
+ Une côte « domestique » avec des chemins tracés par le passage des hommes et des animaux, des bornes de pierre. La végétation est rasante, il y a quelques champs de céréales et de tubercules. Les Bouches Pourries y passent fréquemment, il y a même des gardes la nuit.
+ Une côte sauvage. Le relief accidenté est envahi par la bruyère et des massifs forestiers couverts de fientes de corbeaux. La marche y est difficile et les Bouches Pourries ne s'y aventurent pas.

Le village du Clan est situé au sommet de l'île, qui est en son centre. Au milieu du village, trois immenses pierres levées noires, couvertes des fientes et des plumes des corbeaux qui s'en servent de perchoir. Les pierres levées sont reliées entre elle par un cercle de petites pierres, le tout dessinant un cromlech. Ce site druidique est gorgé d'égrégore.

Les huttes sentent le fumier et d'étranges cœlacanthes marchent dans les rues. Certaines cabanes scellées contiennent des horreurs, des rejetons ratés, qu'on veut cacher en cas de visite extérieure. Car le Clan a encore affaire avec ses voisins les moins regardants. Parfois même, des étrangers viennent demander des miracles (avorter leur maîtresse, mutiler un pêcheur rival, rendre malade une famille). En échange, les druidesses noires ne réclament pas d'argent mais demandent à l'étranger d'accepter une mutation, ou de rendre un service honteux.

Le village est divisé en plusieurs marelles : *Bordure du Village* (zone de fuite), *Village*, *Place*, *Cromlech*.

Briefing

Dans ce scénario, les PJ restent des victimes mais vont devoir être proactifs et ne reculeront pas face au danger. Le seul objectif est l'objectif de groupe : remplir la mission.

Je donne aux joueurs à choisir un PJ parmi les prétirés. S'ils sont moins de quatre, je transforme des prétirés en PNJ qui constitueront le supporting cast, afin d'avoir une équipe d'au moins quatre personnes.

A Millevaux, les druides utilisent l'égrégore de la nature pour faire de la magie. Les druides blancs utilisent l'égrégore positive, aux effets faibles mais bénéfiques, et les druides noirs utilisent l'égrégore négative, aux effets puissants mais néfastes. Tout druide peut basculer de blanc à noir au cours de sa vie, et la voie du druidisme noir est un aller sans retour. J'annonce que les PJ non druides doivent forcément rester fidèles à la mission, quoiqu'il en coûte. Les joueurs des PJ druides ont à tout moment le droit (et non l'obligation) de décréter qu'ils sont séduits par le druidisme noir ou qu'ils fuient devant le danger qu'il représente.

Amorce

L'amorce est une cinématique qui explique le contexte.

Pour avoir empoisonné les sources de l'île des MacFarland et envoûté les femmes afin qu'elles

enfantent des monstres, Morag a été condamnée au bûcher. Sur le bûcher, elle maudit le Clan et récite des stances en langue putride. Son crâne se déforme alors atrocement. Un corbeau noir lui sort de la bouche, couvert de sang et de placenta. Il s'envole à tire d'aile vers le nord et même Béatrix, la meilleure archère du Clan, n'arrive pas à le toucher. Le corps de Morag achève de se consumer.

Le chef du Clan, Fingall MacFarland et le Grand Druide, Eideard Le Vieux, convoquent ensuite les PJ et le supporting cast. Ils ont compris qu'ils ont brûlé une coquille vide. Morag est une Corax, elle est toujours en vie. En tant qu'élites du Clan, les PJ doivent la traquer, l'empêcher de nuire et l'exécuter. De la réussite de cette mission dépend la fierté de leur Clan, mais aussi sa sécurité et peut-être celles de tous les Clans libres d'Écosse. On leur demande d'ignorer leur peur et d'être prêts à se sacrifier si c'est nécessaire pour remplir leur mission. On leur confie suffisamment de provisions pour traverser l'Archipel ainsi qu'une barque de guerre à grandes rames qui a la forme d'un petit drakkar.

Scènes Intermédiaires

Le scénario peut paraître linéaire, puisqu'il s'agit d'aller du sud vers le nord pour affronter Morag. Je veille à casser cette linéarité et à faire monter la tension en apportant un maximum de vrais choix pour les PJ tout au long de la séance.

Enquêter sur l'île des MacFarland, aller interroger les autres Clans ou partir tout de suite

Si les PJ veulent commencer par une enquête sur l'île des MacFarland, on peut visiter la cabane de Morag, interroger les villageois pour savoir d'où elle vient. Dans sa cabane, on trouve une quantité de potions immondes et de corps d'animaux torturés. Cela laisse à penser que le registre magique de Morag est vaste et maléfique. Il y aussi des plumes de corbeau, signe qu'elle peut en réalité se transformer à volonté. Les voisins de Morag diront qu'elle est originaire du Clan MacLeod, ce qui est un mensonge.

Si les PJ partent interroger les Clans frontaliers, ils perdront trop de temps. Certes, ils finiront par apprendre que Morag venait du Clan des Bouches Pourries, mais quand ils y parviendront, le rituel aura déjà eu lieu. Ils apercevront une immense masse blanchâtre et ailée sur l'île et mourront d'extase et de corruption.

Si les PJ partent tout de suite, le Clan leur réserve une cérémonie de départ aussi triomphale que funèbre.

Franchir la passe du Ben Nevis ou la contourner

Suivant les rumeurs d'animaux qui mutent, d'arbres qui attaquent et d'eau qui bouillonne, les PJ progressent vers le nord et atteignent une tour de barrage qui marque l'entrée du Clan du Ben Nevis. Une dizaine de guerriers y tient poste jour et nuit, leurs haches dépassent des murailles de bois.

Si les PJ contournent la passe, ils arriveront ensuite directement à l'Île des Bouches Pourries, très en avance. Morag sera encore en plein préparatifs du rituel, il lui reste notamment à envoyer des Bouches Pourries à la recherche d'une victime à sacrifier.

Si les PJ demandent à franchir la passe, les gardes se montreront encore plus méfiants que d'accoutumée. Mais le prestige du Clan des MacFarland permettra quand même aux PJ de passer. Ils peuvent même être invités à monter dans la tour pour causer avec les gardes. Ceux-ci leur révéleront qu'un corbeau noir a survolé leurs îles. Leur Grand Druide a voulu le combattre en prière. Le corbeau a gagné le duel et le choc en retour a tué leur Grand Druide de la plus horrible des façons Si les PJ leurs demandent de l'aide, ils refuseront de les accompagner car ils préfèrent protéger leur territoire d'un éventuel retour du corbeau. Ils leurs donneront en revanche une quantité de poissons et aussi un bouclier rond. Le bouclier est à usage unique. Il permet d'ignorer une Blessure avant d'être brisé. Le porteur du bouclier plie un coin de sa tuile pour se rappeler qu'il a cet objet. Il le déplie s'il cède ou perd le bouclier.

Traverser la rivière des poissons morts ou la contourner

Les PJ sont maintenant très au nord de l'archipel. Il fait froid et le soleil s'est couché très tôt. Quelques cris d'oiseaux de mer nocturnes troublent à peine le silence. Les PJ arrivent à un embranchement de deux rivières qui partent toutes deux vers le nord. Celle de droite est remplie de poissons morts, nageant sur le dos. Une violente odeur de putréfaction s'en dégage.

Si les PJ prennent la rivière de gauche, ils arrivent directement à l'île des Bouches Pourries. Ils trouvent juste au passage une barque de pêcheur abandonnée. Il y a des traces de lutte montrant que le passager a été enlevé de force. En réalité, le pêcheur est déjà attaché au cromlech pour y être sacrifié.

Si les PJ traversent la rivière des poissons morts, ils croisent une barque de pêcheurs du Clan MacLeod. Ils remontent des poissons dans leurs filets à la lumière de leurs lanternes. Ils trient en vain ces poissons morts dans l'espoir d'en trouver quelques-uns encore vivants et comestibles. **Si les PJ essayent de les aborder**, ils se montreront très méfiants, mais là encore le prestige des MacFarland mettra de l'huile dans les rouages. Néanmoins, ils n'acceptent de discuter que si les PJ s'engagent à monter dans leur barque. Ils leurs demandent de laisser leurs armes derrière eux ou de les remettre aux pêcheurs. Ils insistent aussi pour que les PJ les aident à trier les poissons. Les pêcheurs racontent avoir vu un corbeau noir remonter leur territoire. Ils ont vu les poissons mourir sur son passage. Ils savent qu'ils ont affaire là à un maléfice du Clan des Bouches Pourries. **Si les PJ leur parlent de Morag**, ils reconnaîtront là leur druidesse noire. Ils raconteront quantité de choses effrayantes sur les Bouches Pourries. **Si les PJ leur demandent de l'aide**, ils expliqueront qu'ils sont trop faibles et ont trop à perdre pour se mesurer aux Bouches Pourries. Ils accepteront seulement d'escorter les PJ jusqu'à l'île. Ils leur proposeront même d'amarrer leur barque de guerre à leur barque et de la camoufler avec des filets. Autant les pêcheurs MacLeod peuvent se permettre des incursions dans les eaux des Bouches Pourries, autant tout autre intrus peut avoir des problèmes, hormis ceux qui veulent acheter des services de sorcellerie. **Si les PJ demandent des habits de pêcheur pour se déguiser**, on leur en offre sans problème.

Affronter la barque des Bouches Pourries ou éviter le combat

Si les PJ arrivent par la rivière des poissons morts, ils seront accostés par une barque vermoulue tendue de toiles de jute. Trois guerriers Bouches Pourries la manœuvrent. Ils portent des lances et un corbeau est perché sur l'un deux pour se nourrir de ses furoncles buccaux.

Si les PJ accompagnent les pêcheurs et qu'ils ont pris les précautions nécessaires de discrétion et de soumission (ni leur barque de guerre ni leurs tenues de guerrier ne doivent être identifiables), les Bouches Pourries inspectent sommairement l'intérieur de la barque des pêcheurs sans quitter leur embarcation puis passent leur chemin sans mot dire.

Si les PJ sont seuls ou n'ont pas camouflé leur condition de guerrier, les Bouches Pourries se montreront belliqueux. **Il est encore possible d'éviter le combat** en prétextant vouloir gagner l'île des Bouches Pourries pour acheter un service aux druidesses noires. Les PJ seront alors escortés jusqu'au village des Bouches Pourries. Ils devront demander un service et payeront avec une mutation : une serre de corbeau à la place de leur main gauche. **Si les PJ s'y soumettent**, ils seront traités comme des invités et pourront assister au rituel, moment où ils se décideront sans doute à passer à l'action. **S'ils ne s'y soumettent pas**, les Bouches Pourries réaliseront la supercherie et attaqueront en formant un groupe. Les PJ pourront essayer de fuir le village ou, foutu pour foutu, se rendre aussitôt sur la place pour assassiner Morag en plein préparatifs du rituel.

Si les PJ n'essayent pas de négocier avec les Bouches Pourries, les Bouches Pourries se montrent agressifs et essayent de capturer l'un des PJ au hasard. **Si les autres PJ ne font rien pour le sauver**, les Bouches Pourries partent avec leur proie sans combattre. Elle se retrouvera ligotée au cromlech pour le sacrifice rituel. **Sinon**, le combat est inévitable et risque de gravement entamer les forces vives du groupe.

Accoster par la plage ou par la crique

Si les PJ accostent par la plage, ils seront rapidement abordés par trois guerriers Bouches Pourries à pied. Comme vu plus haut, ils auront le choix entre se faire passer pour des clients des druidesses noires, à laisser capturer l'un d'entre eux, ou à engager le combat.

Si les PJ accostent par la crique et qu'ils sont accompagnés par les pêcheurs, ceux-ci leur adresseront tous leurs vœux de succès avant de repartir. **Si les PJ se sont montrés généreux avec eux (par exemple en leur donnant les poissons qu'on leur a offerts à la passe du Ben Nevis)**, l'un des pêcheurs, Ewinor, décidera courageusement de rester avec eux. Il est PNJ 3 et est armé d'un harpon.

Aller de la crique au village

Une fois dans la crique, il faut escalader la falaise pour accéder à l'île et au village. On considère que les PJ ont dans leur barque les cordages et outils nécessaires pour faire l'ascension. Ceci nécessite toutefois un jet de Niveau par grimpeur. Celui qui rate fait une chute durant son ascension qui lui inflige une Blessure. Que le jet soit réussi ou raté, les grimpeurs arrivent tous à monter tant bien que mal et n'auront pas à refaire un jet s'ils repassent par la falaise.

Depuis le sommet de la falaise, on peut atteindre le village par la côte domestique ou par la côte sauvage. En passant par la côte domestique, on se fait forcément repérer par une patrouille de trois Bouches Pourries, chacun PNJ 3, qui engagent le combat. Si Ailein la Fouine part en éclaireur, elle repérera la patrouille grâce à son Trait *Vigilant* et pourra donc revenir vers les PJ pour décider de repasser par la côte sauvage. Si les PJ passent par la côte sauvage, ils apercevront des vols de corbeaux au-dessus d'eux. S'ils peuvent craindre d'être « dénoncés » par ces corbeaux, en fait il n'en sera rien.

Envoyer ou pas un éclaireur ?

Depuis la falaise qui surplombe la crique ou depuis la plage, on aperçoit les lueurs du village et la silhouette des trois immenses pierres levées. **S'il reste au moins un PNJ dans le supporting cast**, il se proposera d'aller inspecter le village en éclaireur. **Si les PJ le laissent faire**, on l'entendra crier quelque temps après son départ. Les Bouches Pourries l'ont capturé pour le sacrifier au cours du rituel. **Si c'est un PJ qui part en éclaireur**, il subira le même sort. Je le gère en narratif pur, il est repéré par un corbeau puis rattrapé par un fort parti de Bouches Pourries. **Sauf s'il s'agit d'Ailein la Fouine**. Son Trait *Vigilant* lui permettra de passer inaperçue. Elle pourra éventuellement tomber sur un garde mais alors je la laisserai gérer ce problème en narratif. Qu'elle décide de fuir, de se cacher ou de le tuer, elle réussira automatiquement.

Climax

Tôt ou tard, les PJ arriveront au village. **Sauf dans le cas où ils ont perdu du temps à interroger les autres Clans ou s'ils ont tardé pour d'autres raisons et dans le cas où ils sont en avance**, les PJ arrivent pile quand commence le rituel et peuvent encore intervenir pour l'empêcher. De grands feux brûlent sur la place où sont attroupés les Bouches Pourries. Au centre du cromlech, la victime à sacrifier, nue. Ses deux chevilles sont liées par une corde à l'une des pierres levées, son poing droit à une autre, son poing gauche à la troisième, de sorte qu'elle est écartelée à un mètre au-dessus du sol. La victime est soit une personne désignée lors des scènes intermédiaires, soit un pêcheur du Clan MacLeod qui vient d'être capturé.

Je place les PJ sur la marelle *Bordure du Village*, le groupe des Bouches Pourries sur la marelle *Place*, la victime et Morag (forme humaine) et le Corax Albinos (forme corbeau) sur la marelle *Cromlech*.

Au Tour 1, Morag éventre la victime avec son couteau et le Corax Albinos boit son sang. J'utilise

alors la tuile de la victime pour faire un compteur de Tours qui symbolise sa perte de sang et j'explique aux joueurs ce qui va se passer. Au Tour 2, le compteur passe en blessé, au tour 3 mutilé, au Tour 4 Mort. Pendant ces Tours, la silhouette de Shub-Niggurath, titanesque, grumeleuse, velue, parcourue de milliers d'yeux, apparaît peu à peu dans l'espace entre le sommet des trois pierres levées. Au Tour 5, Shub-Niggurath apparaît tout à fait et s'hybride avec le Corax Albinos en une colossale masse blanchâtre, croassante, parcourue de milliers d'yeux et de becs, et doublant de volume à chaque seconde. Tout le monde sur l'île meurt dans un rayonnement d'extase, de corruption et de douleur.

Hormis le cas où, se faisant passer pour des clients de sorcellerie, puis faussant compagnie aux Bouches Pourries après avoir refusé le pacte, les PJ interviennent après que le rituel ait commencé. Ils n'ont techniquement pas le temps d'empêcher Morag d'éventrer sa victime. En revanche, ils peuvent encore empêcher le rituel de s'accomplir totalement. J'explique aux joueurs qu'il leur faut tuer l'un des participants au rituel pour empêcher l'invocation de se terminer. À eux de deviner qui. À partir du Tour 2, Morag a les coudées franches pour attaquer ou pour protéger son époux en gênant. Morag et le Corax Albinos ne quittent pas le cromlech et attaquent tous ceux qui passent à proximité.

Libérer la victime prend un Tour pendant lequel on s'expose à des attaques. Ça n'a aucun effet sur le rituel. Celui qui porte la victime pour la mettre à l'abri ne peut pas attaquer. Mais quoi qu'il advienne, la victime finira par mourir de sa blessure au Tour 4.

Tuer Morag donnera un avantage, mais ne stoppe pas l'invocation pour autant. En revanche, **si l'on tue le Corax Albinos avant le Tour 4**, Shub-Niggurath se dissipe dans un grand beuglement. Cela ne garantit pas la survie des PJ, il faut encore se rendre dans la marelle *Bordure du Village* et déclarer une fuite.

Que les PJ aient réussi à prendre la fuite ou non, **s'ils ont tué le Corax Albinos**, je leur explique que la mission est pleinement réussie. Au mépris de leur vie, ils ont contré une terrible menace. Mais la masse des corbeaux noirs qui se sont envolés de l'île laisse présager une funeste suite à cet épisode...

Feedback

Lors du climax, le groupe de Bouches Pourries est un terrible adversaire. Si les PJ se concentrent sur le Cromlech pour attaquer Morag et le Corax Albinos, le groupe va se déplacer sur la même marelle et infliger une Blessure par Tour à tous les PJ de la marelle. Le total party kill surviendra avant que le rituel soit contrecarré. La meilleure tactique est qu'un PJ se sacrifie pour distraire ce groupe et l'empêcher d'aller sur la marelle *Cromlech*. Lors d'un playtest, Tewennog a utilisé sa cornemuse pour attirer le groupe vers lui hors du village. Je les ai fait sortir de la zone de jeu. Tewennog s'est fait massacrer en mode narratif pur mais il a distrait le groupe suffisamment longtemps pour qu'il n'attaque pas les autres PJ.